Wizardry®

ウィザードリィII・リルガミンの遺産



AMULET OF COMPLETE!

目的成就のための攻略ノート

ファミリーコンピュータ Magazine No.5 特別付録

Wizardry®



ウィザードリィII・リルガミンの遺産

AMULET OF COMPLETE!

目的成就のための攻略ノート

ファミリーコンピュータ Magazine

No.5 特別付録

平成元年3月3日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第5巻第5号（通巻75号）

Special Thanks：ASCII　HSP　S. HASHIMOTO　SUDA-PIN

Wizardry

ウィザードリィII・リルガミンの遺産



AMULET OF COMPLETE!

目的成就のための攻略ノート

ファミリーコンピュータMagazine No.5 特別付録

ウィザードリィII

AMULET OF COMPLETE!

僧侶の呪文

僧侶系の呪文のほとんどはメンバーを治療したり、敵の攻撃を防いだりするものがほとんど。冒険を進めていくうえでたいへん重要だ。

魔法使いの呪文

魔法使いの呪文は敵を攻撃する呪文がほとんどである。敵の弱点に付け込めるように良く研究しよう。

L	呪文	使える時	対象	効果
1	ハリト (HALITO)	戦闘時	敵1人	火の玉で1～8のダメージを与える
	モグレフ (MOGREF)	戦闘時	使用者	戦闘中につき使用者のACを2下げる
	カティノ (KATINO)	戦闘時	敵の1隊	1隊の敵を眠らせる
	デュマピック (DUMAPIC)	キャンプ時		パーティの城からの位置を教えてくれる
2	ディルト (DILTO)	戦闘時	敵の1隊	敵を暗闇でつつみ防御力を下げる
	ソピック (SOPIC)	戦闘時	使用者	使用者を透明にしてACを4下げる
3	マハリト (MAHALITO)	戦闘時	敵の1隊	無数の火の玉で4～24のダメージを与える
	モリト (MOLITO)	戦闘時	敵の1隊	1隊の半数の敵に3～18のダメージを与える
4	モーリス (MORLIS)	戦闘時	敵の1隊	1隊の敵に恐怖を与え防御力を下げる
	ダルト (DALTO)	戦闘時	敵の1隊	冷気により6～36のダメージを与える
	ラハリト (LAHALITO)	戦闘時	敵の1隊	無数の火の玉で6～36のダメージを与える
5	マモーリス (MAMORLIS)	戦闘時	すべての敵	すべての敵に影響を与えるモーリス
	マダルト (MADALTO)	戦闘時	すべての敵	8レベル以下のすべての敵を殺す
	マカニト (MAKANITO)	戦闘時	敵の1隊	冷気により8～64のダメージを与える
6	ラカニト (LAKANITO)	戦闘時	敵の1隊	敵の1隊を全滅。影響を受けない敵もいる
	ジルワン (ZILWAN)	戦闘時	敵1人	アンデッド系のモンスターを滅ぼす
	マソピック (MASOPIC)	戦闘時	パーティ全員	パーティ全員のACを4下げる
	ハマン (HAMAN)	戦闘時	さまざま	使用者のレベルと引き換えに願いをかなえる
7	マロール (MALOR)	戦闘時	パーティ全員	迷宮内を自由にテレポートできる
	マハマン (MAHAMAN)	戦闘時	パーティ全員	ハマンのより強力なもの
	ティルトウェイト (TILTOWAIT)	戦闘時	すべての敵	核爆発により10～150のダメージを与える

発売を目前にひかえて、ウィザードリィIIの情報を一冊にまとめて紹介。この付録をじっくり読んで危険な冒険に備えよう。

物語の幕は今上がる！

リルガミン王国の危機の元凶ワードナ。その野望をくじき『勝者の勲章』を得た英雄の子孫達……王国の平和は永遠に続くかにみえた。しかし、運命は彼らを放っておかなかった。大きな災いの影が王国を蝕みつつあったのだ。いちはやく事態を察知した王国の神官たちは災厄の原因を知るため、英雄の子孫達にル・ケブレスという竜の持っている『神秘の宝珠』を取ってくるように依頼した。平和にどっぷり浸っていた彼らは、先祖の霊をともない危険な冒険に出発した！



L	呪文	使える時	対象	効果
1	カルキ（KALKI）	戦闘時	パーティ全員	ACを1下げてダメージを受けにくくする
	ディオス（DIOS）	いつでも	メンバー1人	ヒットポイントを1～8回復する
	バディオス（BADIOS）	戦闘時	敵1人	敵の1人に1～8のダメージを与える
	ミルワ（MILWA）	いつでも	パーティ全員	迷路を照らして遠くまで見えるようにする
	ポーフィック（PORFIC）	戦闘時	使用者	戦闘中に使用者のACを4下げる
2	マツ（MATU）	戦闘時	パーティ全員	カルキの2倍の効果がある
	カルフォ（CALFO）	略奪時	使用者	宝箱に仕掛けられたワナを識別する
	マニフォ（MANIFO）	戦闘時	敵の1隊	一時的に敵を固めてしまう
	モンティノ（MONTINO）	戦闘時	敵の1隊	敵の呪文をふうじるための呪文
3	ロミルワ（LOMILWA）	いつでも	パーティ全員	ミルワより長時間有効な呪文
	ディアルコ（DIALKO）	いつでも	メンバー1人	麻痺したメンバーを回復する
	ラツマピック（LATUMAPIC）	いつでも	パーティ全員	出会った敵の正体を識別する
	バマツ（BAMATU）	戦闘時	パーティ全員	マツの2倍の効果がある
4	ディアル（DIAL）	いつでも	メンバー1人	ヒットポイントを2～16回復させる
	バディアル（BADIAL）	戦闘時	敵1人	敵の1人に2～16のダメージを与える
	ラツモフィス（LATUMOFIS）	いつでも	メンバー1人	毒に冒されたメンバーを回復させる
	マポーフィック（MAPORFIC）	いつでも	パーティ全員	城にもどるまでの間ACを2ずつ下げる
5	ディアルマ（DIALMA）	いつでも	メンバー1人	ヒットポイントを3～24回復させる
	バディアルマ（BADIALMA）	戦闘時	敵1人	敵の1人に3～24のダメージを与える
	リトカン（LITOKAN）	戦闘時	敵の1隊	炎により3～24のダメージを与える
	カンディ（KANDI）	キャンプ時	メンバー1人	行方不明のメンバーの位置を確認する
	ディ（DI）	キャンプ時	メンバー1人	死んだメンバーを復活させる
	バディ（BADI）	戦闘時	敵1人	敵の血管を破裂させ致命傷を負わせる
6	ロルト（LORTO）	戦闘時	敵の1隊	架空の刃物で3～36のダメージを与える
	マディ（MADI）	いつでも	メンバー1人	ヒットポイントを最高値まで回復させる
	マバディ（MABADI）	戦闘時	敵1人	敵をひん死の状態にさせる
	ロクトフェイト（LOKTOFEIT）	戦闘時	パーティ全員	装備と金貨とを引き換えに城に帰れる
7	マリクト（MALIKTO）	戦闘時	すべての敵	すべての敵に12～72のダメージを与える
	カドルト（KADORTO）	いつでも	メンバー1人	ディよりも強力な復活の呪文

ウィザードリィII Wizardry II: パーティ構成の手引き

戦士	武器による直接攻撃を得意とする。
魔法使い	攻撃系の呪文が使える。
僧侶	守備系の呪文が使える。
盗賊	宝箱のワナを見抜き、それをはずす。
ビショップ	すべての呪文を使え、道具の識別もする。
侍	魔法使いの呪文を使える戦士。
ロード	僧侶の呪文を使える戦士。
忍者	非人間的な戦闘機械。直接攻撃も鋭い。

通過の儀式・キャラクタメイク

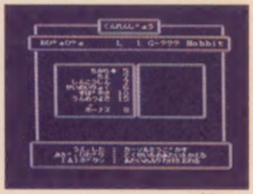
ウィザードリィIIをはじめる方法は2種類ある。百戦錬磨のウィザードリィＩのキャラクタをターボファイルで移す方法と、新しくキャラクタを作る方法だ。ターボファイルによってキャラクタを移す方法は、通過の儀式によってレベル1になってしまうが、すべての特性値は3ずつ下がるだけなので、序盤戦から有利に戦いを進められる。かといって今回のシナリオは力押しだけではだめ。新しくキャラクタを作ったほうが有利な場合もある。

善悪のパーティを自在に操る

今回の冒険の鍵がキャラクタの属性に関連しているのは周知の事実。終了への早道は僧侶を善と悪1人ずつ作って、あとの5人のメンバーはすべて中立にする。2・4階に行く時は善の僧侶をパーティに加え、3・5階に行く時は悪の僧侶をパーティに加えるようにすれば、すべての階へ出入りできるから自然と目的の達成も早まる。これが一番合理的な作戦だ。もっともこれに従わなくてもゲームを解く方法はいくらでもあるけど……。



●これがキャラクタの名前の入力画面。自由な名前を



●ボーナスポイントを加えてキャラを作っていく



種族と基本特性値

	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運の強さ
人間 HUMAN	8	8	5	8	8	9
エルフ ELF	7	10	10	6	9	6
ドワーフ DWARF	10	7	10	10	5	6
ノーム GNOME	7	7	10	8	10	7
ホビット HOBBIT	5	7	7	6	10	15

職業に必要な特性値と属性

	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運の強さ	属性
戦士	11	—	—	—	—	—	—
魔法使い	—	11	—	—	—	—	—
僧侶	—	—	11	—	—	—	善、悪
盗賊	—	—	—	—	11	—	中立、悪
ビショップ	—	12	12	—	—	—	善、悪
侍	15	11	10	14	10	—	善、中立
ロード	力、生命力、運の強さに高い数値を要する						善
忍者	全てにわたり特に高い数値を要する						悪

ウィザードリィII

Wizardry II: リルガミン王国買物の手引き

ボルタック商店は損か得か？

序盤はどうしても御世話になってしまうボルタック商店。前作と比べてみてもこれといって違った商品を売っているでなし、品物の値段は倍になっているわけで、荒稼ぎしているとしか思えない。不確定アイテムの鑑定やメンバーの呪いを解いてくれるのだけれど、けっきょくビショップがいれば事足りてしまうのだ。ゲームが中盤戦に入れば店頭に並んでいる品物も魅力半減だ。

●冒険者の宿

部屋	値段	回復するHP
馬小屋	タダ	0
簡易寝台	10	1
エコノミールーム	50	3
スイートルーム	200	7
ロイヤルスイート	500	10

●カント寺院

状態	寄付金
麻痺	100GP×レベル
石化	200GP×レベル
死亡	250GP×レベル
灰化	500GP×レベル

ボルタック商店アイテム

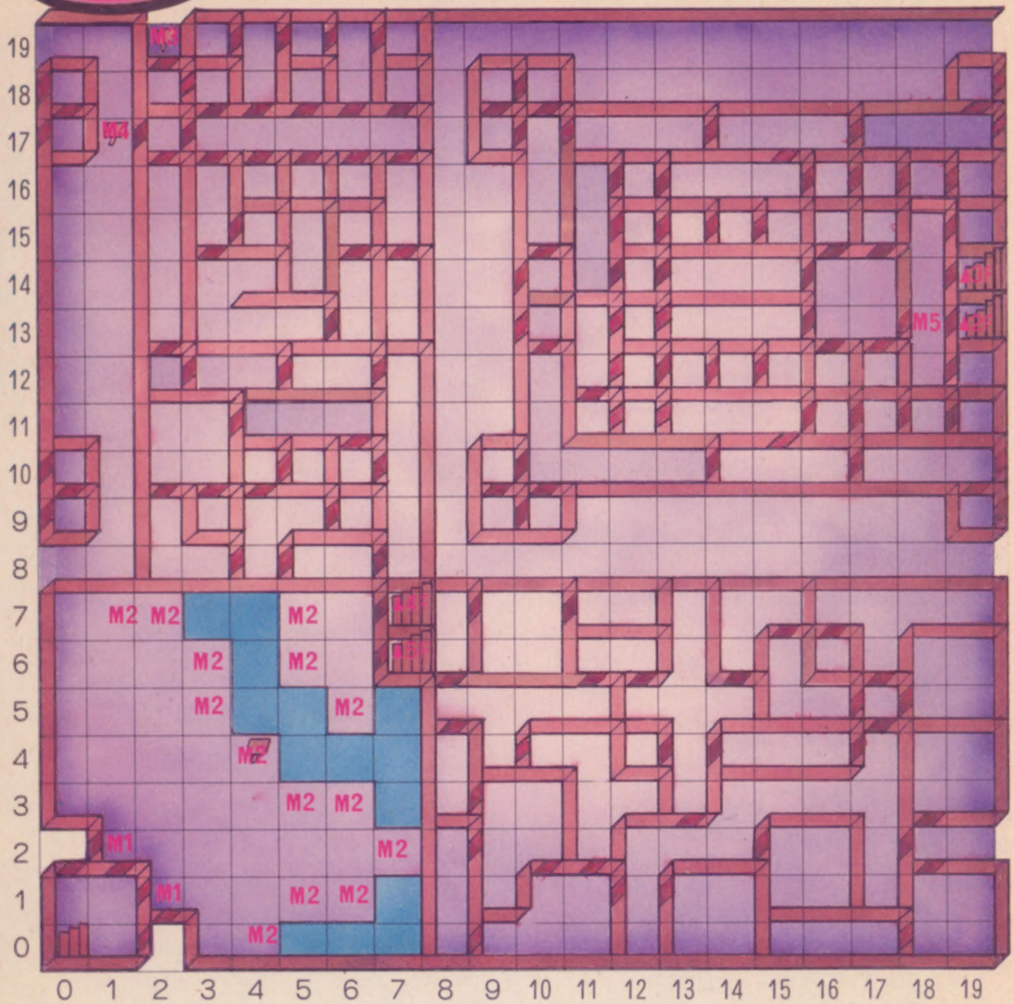
一見品揃え豊富のようだが、役に立つアイテムはほんの一握り。それを見分けるのが大切だ。

	アイテム名		価格	特徴	装備可能職業
武器	短剣	Short Sword	30	短刀よりはましな武器	F T SLN
	短剣+1	Short Sword+1	10000	切れ味の良い短剣	F T SLN
	だんびら	Broadsword	50	標準的な長剣	F SLN
	だんびら+1	Broadsword+1	10000	切れ味の良い両刃の長剣	F SLN
	メイス	Mace	60	攻撃力は短剣と同じ程度	F P BSLN
	杖	Staff	20	攻撃力はないに等しい	FMPTBSLN
	斧	Hand Axe	30	あまり役には立たない	F T S N
	戦斧	Buttle Axe	140	かなり役に立つ武器	F S N
	短刀	Dagger	10	ほとんど役に立たない	FM T SLN
	フレイル	Flail	300	メイスより多少役立つ	F P SLN
防具	楯	Round Shield	40	円形の小型の楯	F PTBSLN
	鉄の楯	Heater Shield	80	ごく普通の楯	F P SLN
	鉄の楯+1	Heater+1	2500	買うより見つけた方がいい	F P SLN
	魔法使いのローブ	Mage's Robes	30	一番安い防具	FMPTBSLN
	皮の鎧	Cuirass	100	序盤でシーフに着せよう	F PTBSLN
	皮の鎧+1	Cuirass+1	3000	皮の鎧の中級品	F PTBSLN
	鎖かたびら	Hauberk	200	主に上半身を守る防具	F P BSLN
	鎖かたびら+1	Hauberk+1	3500	鉄の鎧よりやや劣る防具	F P BSLN
	胸当て	Breastplate	400	僧侶に有利な防具	F P BSLN
	胸当て+1	Breastplate+1	4000	胸当てをより強くしたもの	F P BSLN
	鎧	Plate Armor	1500	早めに購入したい防具	F SLN
	兜	Sallet	200	標準的なヘルメット	F SL
	鉄の小手	Iron Gloves	2500	高価だが早めに購入すべき	F P SLN
薬	傷薬	Potion of Dios	1000	ディオスの効果のある薬	FMPTSLN
	毒消し	Latumofis Oil	600	ラツモフィス水薬版	FMPTBSLN
	火の薬	Halito Potion	1000	ハリトの効果がある薬	FMPTBSLN
巻物	眠りの巻物	Katino Scroll	1000	カティノが使える巻物	FMPTBSLN
	苦痛の巻物	Badios Scroll	1000	バディオスが使える巻物	FMPTBSLN

職業の略号……F：戦士　P：僧侶　M：魔法使い　T：盗賊　B：ビショップ　S：侍　L：ロード　N：忍者

1F

この階は善・悪のパーティともに自由に行動できる。多少入り組んで迷いやすいけれども、最初のうちは是が非でも階段から離れずに経験値かせぎに徹しよう。2階にいくまでに最低レベル6になっていたい。



M1・『そこは浜辺、目の前には暗い湖、そしてその先には小さな島がある』

M2・『足元は水際、その先に進めば、溺れるが定め』

M3・『扉に書かれた文字は"バラック"』

1階の特色は条件さえ満たせば2・3・4・5階へ行けるようになっている。もっとも4・5階へいくには湖を渡らなければならない。そして島のまわりには堀にはモートモンスターがたむろしていてパーティの行く手をさえぎる。このモートモンスターは1階最強の敵である。たいしてレベルアップしていないときに堀をわたるのは無謀というものだ。



モンスターリスト

モンスターは1階とはいえ、かなりの強者ぞろいだ。ジャイアントスラッグにいたっては、体力を回復する能力を持っている。砦の中に入るのは十分レベルアップしてからにしよう。

1F

MOAT MONSTERS
モートモンスター

不 巨大な大蛇



このモートモンスターは1階でも特定の場所にしか出現しないが、そこを通らないと上へ登る階段の場所へいけない。つまりは、このモンスターに勝てないようなら2・3階へゆく資格はないということだ。

HIGH CORSAIRS
ハイコルセア

不 海賊



洞窟の中の砦の中に巣食っている海賊たちの親玉である。こいつも上の階への階段を死守しているのだけれど、モートモンスターを倒せるぐらいのレベルアップをしていれば、何のことない。

GARIAN RAIDERS
ガリアンレイダー

不 海賊



海賊の下っぱ。攻撃力もそれほどでないので、安心して戦えるといっても最初のうちはかなり苦戦させられる。でもカティノがかなり効果があるので、起きないうちに倒してしまうことをおすすめする。

GARIAN GUARDS
ガリアンガード

不 海賊



こいつも階段へ行こうとするパーティを邪魔してくる。こいつの特徴は数で攻めてくることだ。攻撃力もそれなりにあるので、あなどれない敵だ。こいつらにもカティノが有効だから、眠っているうちに倒そう。

GARIAN CAPTAINS
ガリアンキャプテン

不 海賊



海賊たちのキャプテン。海賊のなかではハイコルセアに次ぐ強さだが、レベルアップしてしまえば、どうということはない。分が悪いとすぐに逃げてゆくのが特徴。こいつもカティノが効果大だ。

GARIAN PRIESTS
ガリアンプリースト

不 海賊



僧侶の呪文を使って攻撃してくる海賊だ。バディオスを連続してかけてくるので早めに全滅させたほうがよい。ねばっているとこちらが全滅させられかねない。戦闘が不利になったら退却も考えよう。

GARIAN MAGES
ガリアンメイジ

不 海賊



魔法使いの呪文を使う海賊。あまり魔法をかけてくることはないのだが、レベルの低いうちにカティノをかけられると、たいへんな危機にみまわれる。モンティノで黙らせてしまうのも手だ。

POLTERGEISTS
ポルターガイスト

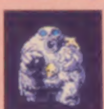
不 見えざるもの



ポルターガイストというとかなりの強敵のような感じだが、そんなことはなくただのザコキャラだ。最初は経験値かせぎに絶好なモンスターである。後になると出会うたびにため息がでてしまう。

DUSTERS
ダスター

不 おぼろな影



4匹ぐらいのグループで攻撃してくる。最初のうちは確実にパーティより強いので、カティノを使って眠らせたほうが無難だ。でもダスターはアンデッドモンスターなのに、なぜカティノが効くのだろうか？

GIANT SLUGS
ジャイアントスラッグ

不 どろどろしたもの



巨大なナメクジ。ヒットポイントを回復する能力を持っているため、持久戦に持ち込まれるとパーティは確実に不利になる。最初は逃げまくったほうがいいだろう。複数で出現しないのがせめてもの救いだ。

ANACONDAS
アナコンダ

不 大きな蛇



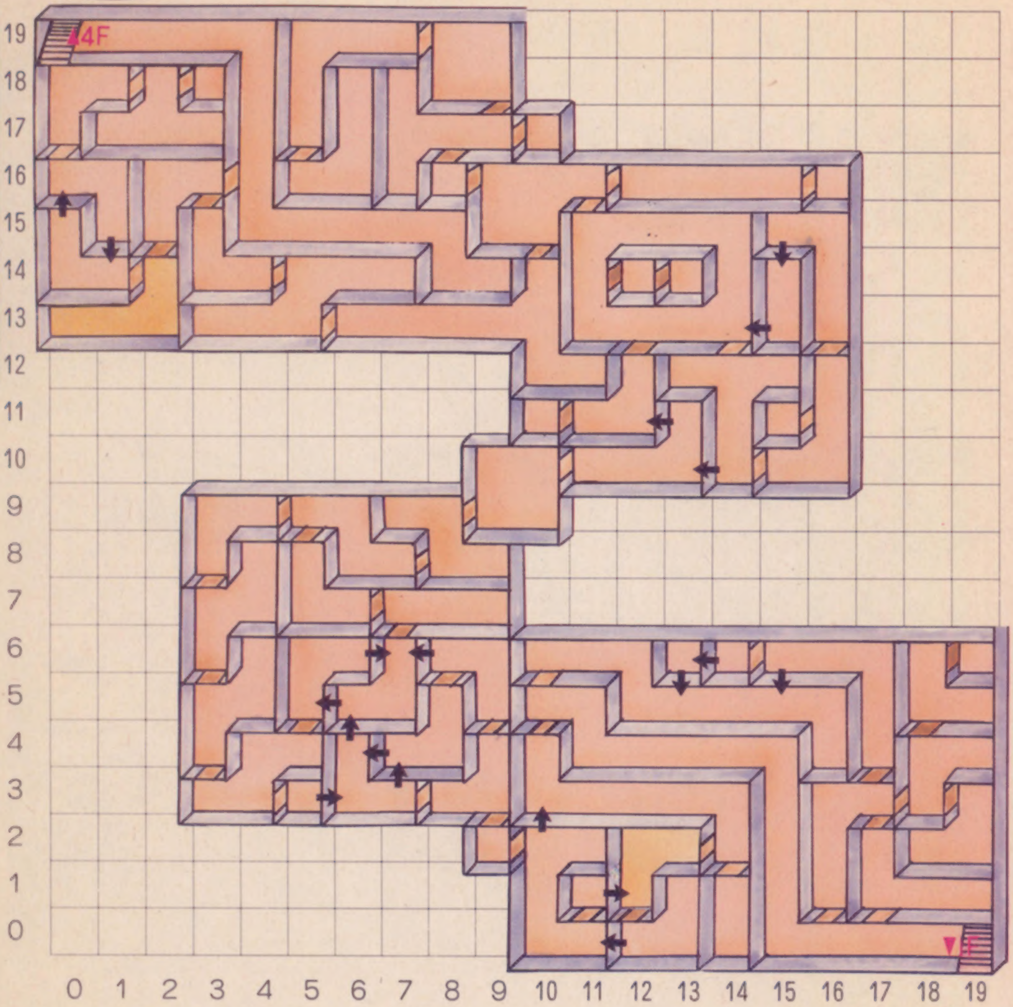
1階では強敵の部類に入る大蛇だ。こいつも数で攻めてくる傾向がある。最初のうちは逃げるのもいたしかたがないだろう。カティノを使って眠ったところを攻撃すれば一撃で倒すことは可能だ。

M4・『目の前には壮大な砦が立っている。城壁の周りは堀でかこまれ、堀の横には警告が記されている。「堀に住む龍に気をつけろ！」』

M5・『ル・ケブレスが言葉しかと聞くがよい。この先善き者のみにても悪しき者のみにても勝利を得ることはない』

2F

ここは善のパーティしか行動できない階である。この階には重要なアイテムが隠されている。それを手に入れるには、いったん4階へ行かなければならない。



1階から行ける区域には、これといって目を引くものはほとんどない。この階を通じて4階へ上がりシュートのトラップにひっかかると重要な区域にいくことができるのである。一方通行のドアがあり迷いやすくなっているので現在位置の確認をしっかりやって進もう。またこの階にはミルワ系の呪文を無効にしてしまう区域もある。



モンスターリスト

この階からはフライアやウィッチの魔法に苦しめられる。ハーピーは数で攻めてくるし、ワーヴァルチャーは毒の攻撃をしてくる。マミーなどはレベルを下げるエナジードレインを使ってくる。

MEN AT ARMS
マンアットアームズ

[illegible]



[illegible]で攻撃してくるモンスターである。攻撃力がないわりに[illegible]が多いので、戦闘は持久戦になる。ありていにいえば2・3階のザコキャラである。ラハリトやマハリトで全滅させるのが早道だ。

FRIARS
フライアー

[illegible]



[illegible]

WITCHES
ウィッチ

[illegible]



[illegible]

LOOTERS
ルーター

[illegible]



[illegible]

RONIN
浪人

[illegible]



[illegible]

ASHERS
アッシャー

[illegible]



[illegible]ンスターの仲間である。出現する数もそれほど[illegible]ポイントも低いので、パラライズ攻撃にさえ気をつければ、問題はない。僧侶が呪いを解くのも1つの手である。

WERE VULTURES
ワーヴァルチャー

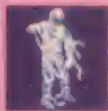
[illegible]



ヴァルチャーのレベルアップしたモンスター。攻撃力もそれなりにあって、攻撃を受けると毒に冒される場合がある。それに多数出現するので、けっこう苦戦してしまう。ラハリトやマハリトが有効だ。

MUMMIES
マミー

[illegible]



アンデッドモンスターの代表といってもいいモンスター。攻撃力もほとんどないし、ヒットポイントも少いの[illegible]ンでレベルを下げられてしまう。逃げるが勝ちだ。

VULTURES
ヴァルチャー

[illegible]



[illegible]トポイントもそれほどないし、防御がしっかりしていれば魔法を使わなくても倒すことは可能だ。面倒という人にはマハリト、ラハリト攻撃をすすめる。

BENGAL TIGERS
ベンガルタイガー

[illegible]



[illegible]

GOBLINS
ゴブリン

不ゴブリン



[illegible]

HOBGOBLINS
ホブゴブリン

不ゴブリン



[illegible]

DARK STEEDS
ダークスティード

[illegible]



馬のようなか[illegible]ンスター。魔法がちょっと効きにくいのを別に[illegible]感覚で戦える。

HARPIES
ハーピー

[illegible]



大量で出現してパーティを困らせる。カティノを使ったり、マハリトを使って攻撃しなければ、多大の被害を受けるだろう。ある程度レベルアップすると、勝手に逃げていってくれる。

NINJA
忍者

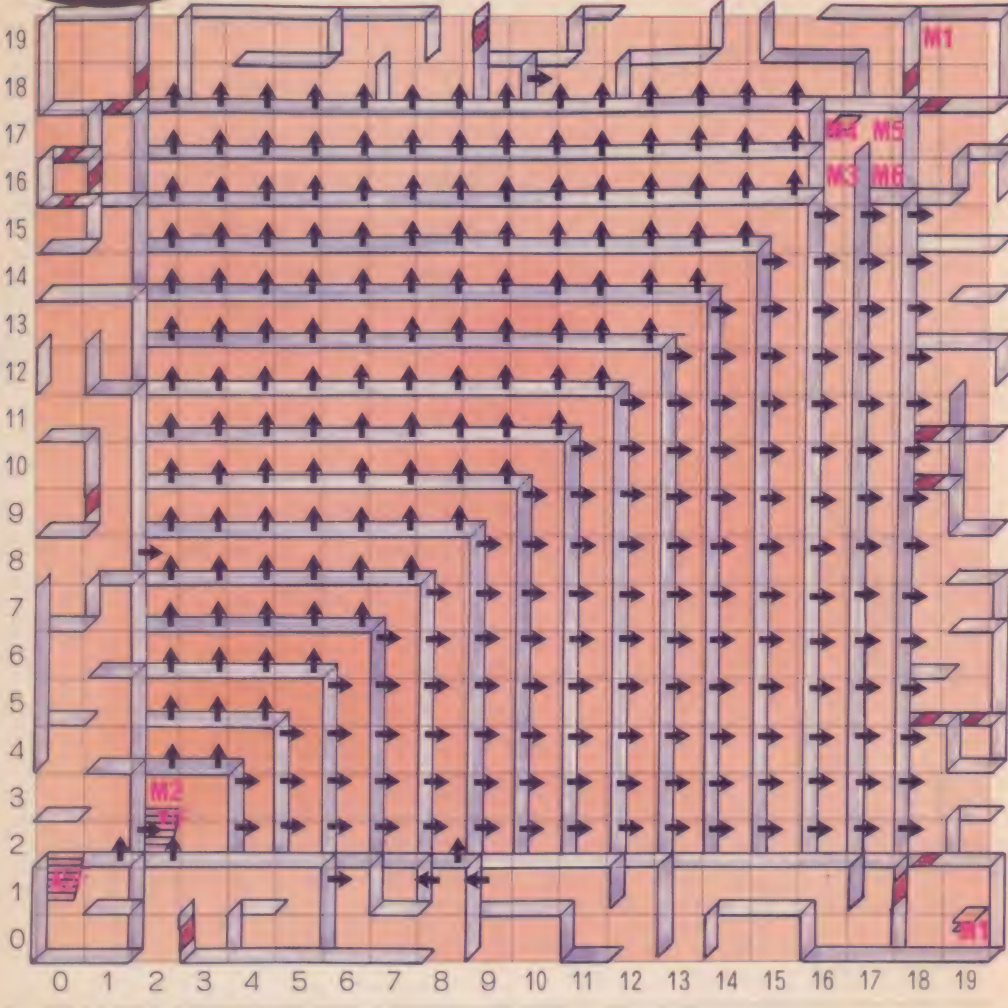
[illegible]



[illegible]最下位に位置している。ヒットポイントはそれほどないのだが、忍者の得意技クリティカルヒットには注意しなければならない。首をはねられればどんなメンバーも生きていけないだろう……

3F

3階は悪のパーティしかくることができない。一方通行の壁がいたるところにあるが、迷子になるほど難しい迷路ではない。テレポートのワナがあちこちにあるが、これもそれほど凶悪なものではない。



M1・「アブドルのタクシー　片道2500GP」

M2・「引き返すのが得策とは思わんかな?」

M3・「墓場は暗く・・・」

M4・「このワナは時を刻みしもの・・・」

この階にはパーティをロストしてしまう恐ろしいワナがあるが、場所さえ分かってしまえば、どうということはない。そして、ある場所にいくと、あるアイテムと交換に、あるアイテムがもらえる。

5階に行く階段は簡単にみつかるのだが、階段の1歩手前にチェックポイントがあり、あるアイテムがないとテレポートしてしまう。



モンスターリスト

この階から出てくるピクシーは数で攻めてきてカティノの攻撃をしてくるので、たいへんやっかいだ。2階から引き続きパーティを悩ます忍者。くれぐれもクリティカルヒットにはきをつけよう。

MEN AT ARMS
マンアットアームズ

不[illegible]



[illegible]いがヒットポイントがけっこう多いので[illegible]ることになるだろう。しかも必ず数人で出現するので早めにラハリトやマハリトで勝負をつけてしまったほうがいいだろう。

FRIARS
フライアー

不ローブを着た[illegible]



僧侶系の呪文を使って攻撃してくるやっかいなモンスターだ。特にモンティノをとなえられると、直接攻撃しかできなくなって、フライアーといっしょに出現したモンスターに[illegible]

WITCHES
ウィッチ

不ローブを着た女



魔法使いの呪文を使ってくる。ハリトやカティノを連続してかけてきたりされると、死亡者が出るのは必至だろう。先にモンティノをとなえて呪文を[illegible]

LOOTERS
ルーターズ

不[illegible]



[illegible]くれることもある。とりあえずザコキャラと考えてよいだろうと思われる。

RONIN
浪人

不[illegible]



[illegible]

ASHERS
アッシャー

不[illegible]



[illegible]

WERE VULTURES
ワーヴァルチャー

不[illegible]



実はこいつはファミコン版のオリジナルモンスターである。"ワー"というからにはワシ人間なのだろう。[illegible]の攻撃をしてくるが、僧侶がラツモフィスの呪文を覚えていれば恐れることはない。

MUMMIES
マミー

不やつれた[illegible]



[illegible]続いて出現するマミー。やはり[illegible]してまで倒すこともないだろう。出現した数が少なければ先制攻撃で倒したり、呪いを解いたりしてしまえばいいだろう。

VULTURES
ヴァルチャー

不[illegible]



ハーピー同様数にものをいわせて攻撃してくる。前衛の3人か[illegible]着けていればめったにダメージを負うことはないから、魔法を節約して直接攻撃だけで倒すことも可能だ。

BENGAL TIGERS
ベンガルタイガー

不[illegible]



[illegible]喰い虎だが、カティノがおもしろいほど効果がある。眠っていれば[illegible]ので、虎はまさにかりて来た猫のようになってしまうこと受け合い。[illegible]勝だ。

GOBLINS
ゴブリン

不ゴブリン



[illegible]ていれば造作もないのだけれど……最初のうちはラハリトを使っていこう。

HOBGOBLINS
ホブゴブリン

不ゴブリン



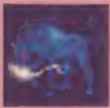
[illegible]

M5・「この先へ行かぬが得策、しからずんば・・・」

M6・「石の中にいる！」

DARK STEEDS
ダークスティード

不 奇妙な動物



こいつもファミコン版のオリジナルモンスター。たいてい1匹で出現するのだ。最前の3人でまとめて攻撃するだけで十分間に合うだろう。ケンタロスやユニコーンの同族にあたる。

HARPIES
ハーピー

不 奇妙な鳥



人間の女性の上半身を持った鳥のモンスターである。数で攻めるのを得意としているらしいが、パーティが十分レベルアップしていると、おじけづいて逃げていってしまう。

NINJA
忍者

不 黒装束の男



邪悪な殺人マシーンと化してしまった人間だ。恐いのはクリティカルヒットといって、一撃でパーティのメンバーの1人を天国(?)に送ってしまう必殺技だ。注意して対応していこう。

LEPRECHUANS
レプラコーン

不 小さな人



まさに3頭身の[illegible]の3人だけで[illegible]してもいい。マハリトで全滅させてもいい。しかし、3[illegible]をむやみに使うのはすすめられない。

UNICORNS
ユニコーン

不 奇妙な動物



このユニコーンもファミコン版オリジナルモンスター。角で攻撃をしかけてくることはめったにない。[illegible]し麻痺にする能力がある。前衛の3人だけにまかせておいて大丈夫である。

CRUSADERS
クルセイダー

不 騎士



ファイターの[illegible]モンスターである。数人とグループを組んで出現してくる。ヒットポイントはそこそこあるが、前衛で3人にまかせても大丈夫である。マハリトで全滅も可能だ。

PIXIES
ピクシー

不 小さな妖精



妖精の種族である。ヒットポイントはそれほどないが、数で攻めてくるし、カティノの"矢"を放ってくる。前衛の3人が戦っていると苦戦することになるだろう。マハリトで一気にケリをつけよう。

CENTAURS
ケンタウロス

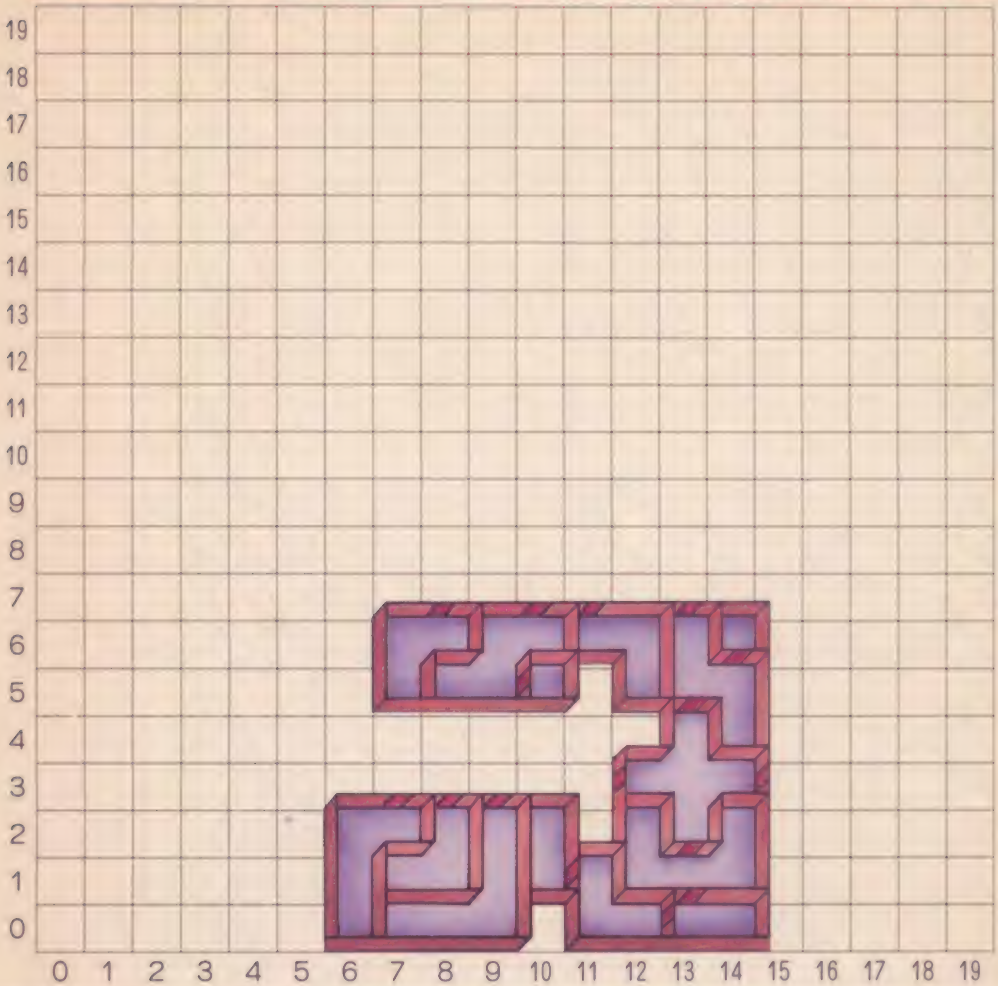
不 奇妙な動物



人間と馬が合体したような姿をしているモンスター。[illegible]で攻撃してくることはないが、[illegible]があるので前衛で[illegible]ときはマハリトなどを使ったほうがいいだろう。

4F

２階と同様に善のパーティのみの行動が自由だ。いろいろなマジックアイテムが隠されている階である。そして下の階に降りる方法が３つある。１つは１階に通じる階段、そして２階への階段、３つ目は注目のシュート。



さすが４階だけあって、モンスターも強くなっている。それが障害になって、なかなか進めない。テレポートのワナも少なめだからめったに迷うこともないだろう。ある地域ではメッセージが出るたびにモンスターが出現して攻撃してくる。そして、シュートして行くことのできる２階のエリアには重要なアイテムがたくさんある。

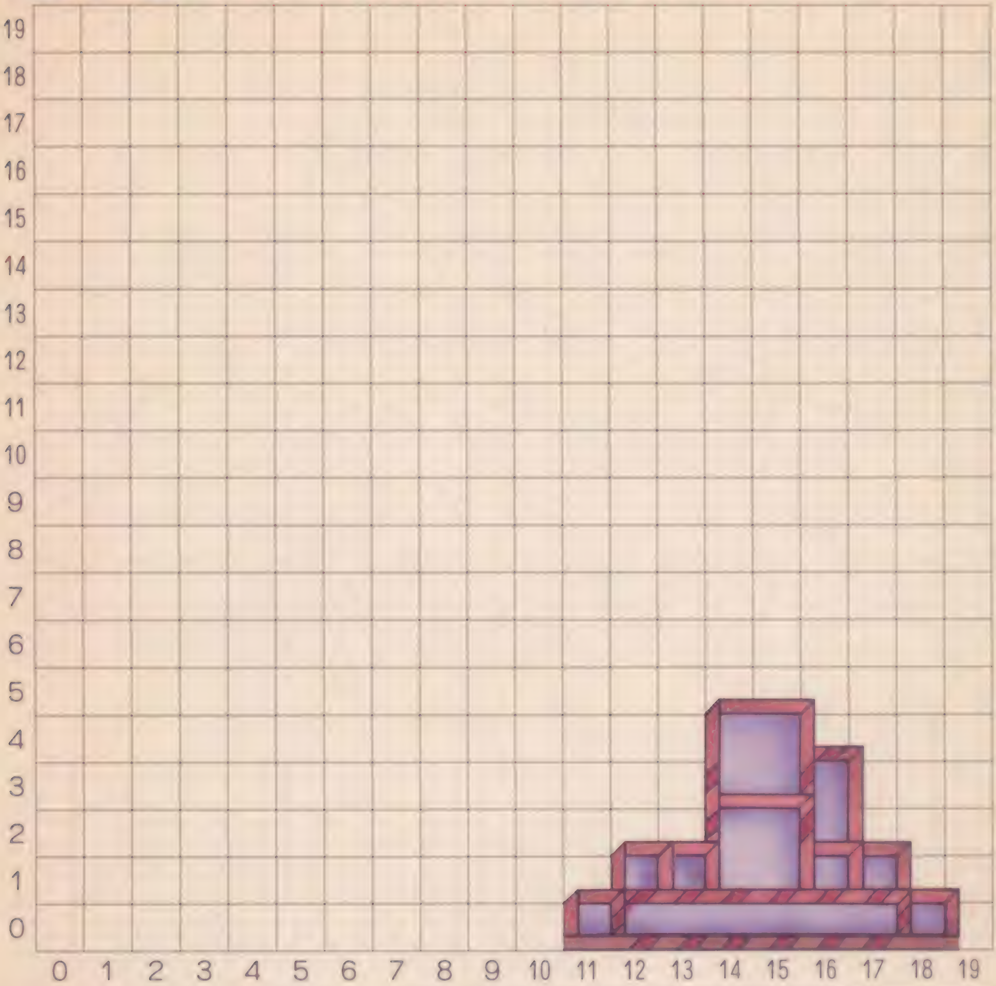


モンスターリスト

この階で出現するドラゴンの一種はなかなか出会うことはないだろうが、強力なブレス攻撃をしてくる。ヒットポイントの少ないキャラクターは特に注意しなければならない。

5F

ここで自由に行動できるのはもちろん悪のパーティ。ウィザードリィでおなじみの『暗闇』が今回初登場。しかもそこでは呪文が使えないために自分の位置を確認することもできない。困ったもんだ――。





いよいよ冒険は厳しくなってきた。5階の半分近くを占める暗闇ではピットがあちこちにあって、たいへん危険だ。でもこの暗闇にはマブドラのタクシー乗り場がある。中に入ってしまったら、なるべくタクシーで城に帰るほうが安全だ。この階にも4階と同様に1階の横に直通の階段がある。1・3階の弱いモンスターを相手にしなくてもいいから便利だ。

モンスターリスト

この階はさすがに強敵ぞろい。呪文の効果のまったくないモンスターや、モンティノの連続攻撃でパーティの僧侶と魔法使いの口を封じてしまうモンスターとかも出現するありさまだ。

6F

夢にまで見た6階——ここでは善・悪のパーティ両方ともに行動は自由。もちろん、この階にはル・ケブレスが住んでいる。ル・ケブレスは不死身のドラゴンだ。魔法は全く効果がない。

19																				
18																				
17																				
16																				
15																				
14																				
13																				
12																				
11																				
10																				
9																				
8																				
7																				
6																				
5																				
4																				
3																				
2																				
1																				
0																				
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19



モンスターリスト

モンスターメモ

Wizardry II アイテムメモ

武器

直接攻撃をおこなううえで重要な武器。有効な武器を早く見付けて、パーティの装備を充実させせよう。

アイテム名	不確定名	売却価格	特徴	装備可能職業
だんとう+1 Dagger+1	?たんとう ?Weapon	5000	多少ましになっただけの短刀。使用価値はない。	FM T SLN
メイス+1 Mace+1	?こぶのついたつえ ?Staff	5000	短剣+1ぐらいの能力を持っている武器。	F P BSLN
ヌンチャク NUNCHAKU	?ぶき ?Weapon	7500	戦斧+2よりややおとる攻撃力がある。	F P S N
いくさおの+1 Buttle A×e+1	?おの ?Weapon	6250	4・5階でも充分に役立つ武器である。	F S N

職業の略号……F：戦士　P：僧侶　M：魔法使い　T：盗賊　B：ビショップ　S：侍　L：ロード　N：忍者

アイテム名	不確定名	売却価格	特徴	装備可能職業

職業の略号……F：戦士 P：僧侶 M：魔法使い T：盗賊 B：ビショップ S：侍 L：ロード N：忍者

Wizardry ウィザードリィII

アイテムメモ アーマー

敵の攻撃の矢面に立たされる3人には、できるだけ優れた鎧を着せるようにしたい。

アイテム名	不確定名	売却価格	特徴	装備可能職業
よろい+1 Plate Armor+1	?よろい ?Armor	2500	鉄の鎧の中級品。かなり役立つ代物。	F SLN

職業の略号……F：戦士 P：僧侶 M：魔法使い T：盗賊 B：ビショップ S：侍 L：ロード N：忍者

Wizardry II アイテムメモ

その他の防具

防具は鎧の他に、小手、楯、兜がある。鎧ほどはACは下がらないが防御には欠かせない。

アイテム名	不確定名	売却価格	特徴	装備可能職業

装備可能職業……F：戦士　P：僧侶　M：魔法使い　T：盗賊　B：ビショップ　S：侍　L：ロード　N：忍者

特殊アイテム

武器・防具の数もさることながら、その他のアイテムも30種以上ある。特徴は判明したらすぐにメモしよう。

アイテム名	不確定名	売却価格	特徴	装備可能職業
ほうせきのふくろ Bag of Gem	?ふくろ ?BAG	50	ボルタックに売るしかない品物。	FMPT BSLN

職業の略号……F：戦士　P：僧侶　M：魔法使い　T：盗賊　B：ビショップ　S：侍　L：ロード　N：忍者

アイテム名	不確定名	売却価格	特徴	装備可能職業

お詫びと訂正

本誌No.4の特集「ウィザードリィII」の記事中、2・3Fのマップに誤りがありました。この攻略ノートの8ページと10ページに掲載されているのが正しいマップです。訂正してお詫び致します。

編集部

ウィザードリィII

Wizardry II の勇者たちへ

ウィザードリィII　冒険前の10ヵ条

1. ストーリーをよく理解すること。〔乏しいストーリー性ですが攻略するにあたって非常に重要〕
2. ゲームシステムをよく理解しておくこと。〔アーマークラスなどの用語の意味をよく理解しておくことも大事〕
3. すでに世に出回っている文献にも出来る限り目を通しておくこと。
4. 就寝前に常にベストパーティを頭の中にイメージすること。〔買ってから行き当たりばったりにパーティを組んでもうまくいかないことが多い〕
5. ゲーム攻略は長丁場になるので日頃から常に健康に気をつけること。
6. 今回のシナリオは善・悪2つのパーティが必要になるので、2人兄弟の場合は2つソフトが必要になることを忘れないこと。〔兄弟ゲンカは避けよう〕
7. プレイ中は他のRPGソフトに手をださないこと。〔片手間でクリアさせるほどこのソフトは甘くない〕
8. なるべくウィザードリィIを先にやっておくこと。〔シナリオIはウィザードリィの基本〕
9. 近くにウィザードリィマニアがいるなら、なるべく教えを乞うこと。〔頑固にひとりやるのも味があります〕
10. できることならターボファイルを買っておくこと。

ウィザードリィII　冒険中の10ヵ条

1. 必ずマップを作ること。〔ワープエリアには注意すること〕
2. キャラクタメイキングには十分に時間をかけて納得するまでやること。〔大きいボーナスポイントが出るまでじっと我慢〕
3. 十分にレベルがあがるまで遠出はしないこと。〔全滅させると死体を回収するのが大変だ〕
4. レベル1の呪文でもカティノ（魔法使い）とディオス（僧侶）の効果を甘く見ないこと。〔レベル1の呪文はこの2つしか使う必要がない〕
5. エナジードレイン！　即リセット。〔ただし、これによりデータが消滅しても責任は持たない〕
6. 呪文は半分使ったところで城に帰還すること。〔帰りに全滅しては意味がない〕
7. 敵モンスターを良く研究しておくこと。〔手強い相手は覚えておくこと〕
8. いくら条件を満たしているからといってすぐに転職はしないこと。〔かえってパーティの攻撃力が落ちることもあり得る〕
9. 部屋のなかは薄暗くして、なるべくBGMはかけずに恐怖感を最大限まで味わうこと。〔リセットを禁じ手にすると、もう失禁ものである〕
10. 以上9ヵ条を必ず守ること。〔本当はこんなこと全部守れる人間はいません〕

Have fun!
RWoodh
ウィザードリイ

WIZARDRY
須田pin・ji
2月21日発売だよ～ん
6500円だけど買ってね～ん。
ターボファイルもよろしくね。

ASCII
ASCII CORPORATION

Wizardry®



ウィザードリィII・リルガミンの遺産

AMULET OF COMPLETE!

目的成就のための攻略ノート

ファミリーコンピュータMagazine

No.5 特別付録

平成元年3月3日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第5巻第5号（通巻75号）

Special Thanks：ASCII HSP S. HASHIMOTO SUDA-PIN